Le Crystal des Mutations

Ce scénario s'adresse à un groupe de cinq joueurs futés, débrouillards, musclés, à haute présence charismatique, en deux mots à des perles d'ingéniosité. Vous avez le scénario, à vous de trouver les joueurs. Attention, ce scénario est composé de deux parties, la seconde devant paraître dans le prochain numéro de Tatou.

Introduction

La localisation de départ du scénario importe peu.

Il serait cependant souhaitable de la situer quelque part près des côtes de la Mer du Milieu afin d'éviter un trop long périple pour rejoindre celles-ci. Il peut être facilement adapté à toutes les époques que traverse notre bonne vieille Europe dans la saga des runes.

Avant Propos

Deux siècles auparavant, alors qu'elle voyageait avec toute sa garde pour une destination aujourd'hui oubliée, la princesse marchande Ilandys assista à l'attaque de sa caravane par une meute de mutants hideux semblés sortis tout droit de l'enfer. Le vain combat que ses gardes leur opposèrent se conclut par leur défaite et leur extermination. Ilandys fut alors violée par une abomination génétique et laissée pour morte.

Les mutants repartirent aussi mystérieusement qu'ils étaient venus. Un jour plus tard, un paysan-artisan du nom de Castor retrouvé Ilandys, seule survivant du carnage. Il la ramena chez lui où elle fut soignée par se femme.

Parallèlement, le Prince-Marchand Falcon, père d'Ilandys inquiet de son retard organisa des recherches afin de retrouver sa fille. Elle fut découverte chez Castor, 3 jours plus tard, pratiquement rétablie et reconnaissante à ses sauveurs. Ceux-ci se virent offrir une importante somme d'argent ainsi qu'une estime éternelle à leur descendance en échange de leur silence.

Bien sûr, un enfant naquit de ce viol et Ilandys mourut quelques jours après l'accouchement. Pourrie semble-t-il par ce mutant immonde ayant abusé d'elle.

L'enfant, d'apparence normale échappa au glaive vengeur de Falcon qui reconnut en lui la potentialité d'un héritier pour son formidable empire. Ce petit fils fut nommé Dianeric Premier car enfin c'était lui le premier enfant de la famille. Très tôt Dianeric montra des dispositions dans l'art des affaires, puis plus tard pour les sciences et c'est finalement elles qu'il choisit comme passe temps favori léguant à son grand chambellan, Friedrich, tous les pouvoirs pour gérer son vaste empire financier. Le temps passa, Dianeric vieillit et continua d'accroître sa formidable fortune. La tragédie commença par ce fait étrange. Dès que Dianeric avait des relations charnelles, la personne qui avait partagé sa couche mourait quelques semaines après, comme pourrie.

Les filles étaient importées du continent et pratiquement achetées à des seigneurs désargentés peu préoccupés par leur sort.

Chaque fois, Friedrich, le chambellan étouffa l'affaire. Cependant, Dianeric souffrait de ses amours déchus et déçus, et des morts atroces qu'il engendrait, semblables au sort qu'avait subit sa mère. Dianeric tenta de se soigner par la science mais n'obtint d'elle que déception. Il vieillit et parut très vite marqué par l'âge.

Etrangement, son corps au lieu de ramollir se fit dur, son épiderme se couvrit d'une fine couche cristalline solide. Bientôt, il fut totalement paralysé. Friedrich voyant la fin de son maître proche l'annonça au peuple.

Deux jours après, un nouveau Dianeric s'extrayait du cocon qui entourait son corps. Il était jeune mais sa chair était laide, couverte par endroit d'affreuses pustules. Il se rebaptisa lui-même Dianeric le deuxième, prétendant être le fils de son aîné. Et il fut comme ceci jusqu'à aujourd'hui…

Introduire les Personnages

Quelque part, sur une route d'un quelconque pays, des personnages (les PJs) chevauchent nonchalamment. Le ciel est terne et menace de gronder.

Ici, les fines pluies acides sont fréquentes et bien qu'inoffensives pour l'homme, elles ont tôt fait de transformer votre armure préférée en un amas de métal aux origines plus que douteuses. C'est dans cette atmosphère bien particulière qu'au détour du chemin…

Ils sont quatre, de forme humanoïde semble-t-il. Une cinquième personne est pendue à un arbre et paraît être leur souffre-douleur, objet de toutes les tortures.

Les Mutants

FOR 12	**CON** 13	**TAI** 11
DEX 14	**PDV** 13	**BM** 07
INT 08	**POU** 07	**CHA** 03

Armes : Sabre Att. 40%, dégâts 1D6+2, Par. 40%
Compétences : Embuscade 87%

Si les personnages engagent le combat, ils l'emporteront sans grande peine. Leurs adversaires sont bien des mutants. Leurs corps tourmentés témoignent de cet état.

Le pendu en revanche est humain, de bonne constitution, il porte une armure qui trahit ses occupations de mercenaire. Il est mort des suites du traitement qu'on lui a imposé. Sans doute est-il tombé dans une embuscade. Sur lui, il porte une sacoche dorsale et une bourse. La bourse contient 2 GO ainsi que l'ordre de mission suivant :

« Capitaine des Dragons Zuslaw Nareck, trouvez Cagliostro, ramenez moi son dos et votre fortune est faite.
PS : le Vaisseau courrier assurant la liaison avec l'île vous permettra de regagner notre chère terre. »

Cette lettre est signée par l'apposition d'armoiries. Dans le sac se trouve un étrange parchemin, tatoué sur un peau de dos humain et où l'on peut lire : « Mon invention est une pure merveille. Ce crystal aux reflets changeants va révolutionner la génétique et redonner à la science ses titres de noblesse. Je suis génial. Cependant, son secret de fabrication sera détruit de mes mains afin qu'on ne puisse plus reproduire un tel prodige. Le crystal doit être unique, comme moi, je le dissimulerai pour qu'il ne tombe pas entre des mains indésirables et j'en disposerai comme bon me semble. Jusque-là, trésor en gardera le souvenir dans sa chair. »

Si les PJs essayent d'en savoir plus au sujet du blason, ils devront se mettre en contact avec un spécialiste de l'héraldique, personne que l'on peut trouver dans n'importe quelle bibliothèque de taille moyenne. Celui-ci leur apprendra que ce blason est celui de la province des Princes-Marchands de Rhodes.

Quand les PJs Arrivent

L'hiver a étendu son voile blanc sur toute la Cité-Port de Rhodes, rendant les routes difficiles et le commerce ralenti.

Le Prince-Marchand Dianeric le quatrième noble descendant d'une puissante famille de sorciers vit dans une hacienda à l'extérieur de la ville et contrôle la région en tant que monarque de l'île. Ce Prince, est en réalité la quatrième transformation de Dianeric. Aujourd'hui monstrueux d'apparence, il ne quitte plus son hacienda que pour des cas d'extrême urgence et toujours recouvert de multiples bandages parfumés.

Sa fortune est bien connue de tous les personnages influents des pays européens, mais les joueurs n'auront que peu de chance d'avoir déjà un jour entendu mentionner son nom. Fameux sorcier jadis, Dianeric ne peut plus exercer son art qu'avec difficulté.

Cependant, ses lectures guidées par sa volonté croissante de quitter son présent état, l'ont conduit sur les traces d'un artefact antique nommé le Crystal des Mutations qui de par ses pouvoirs serait en mesure



d'annihiler toutes les malformations dans les organismes vivants.

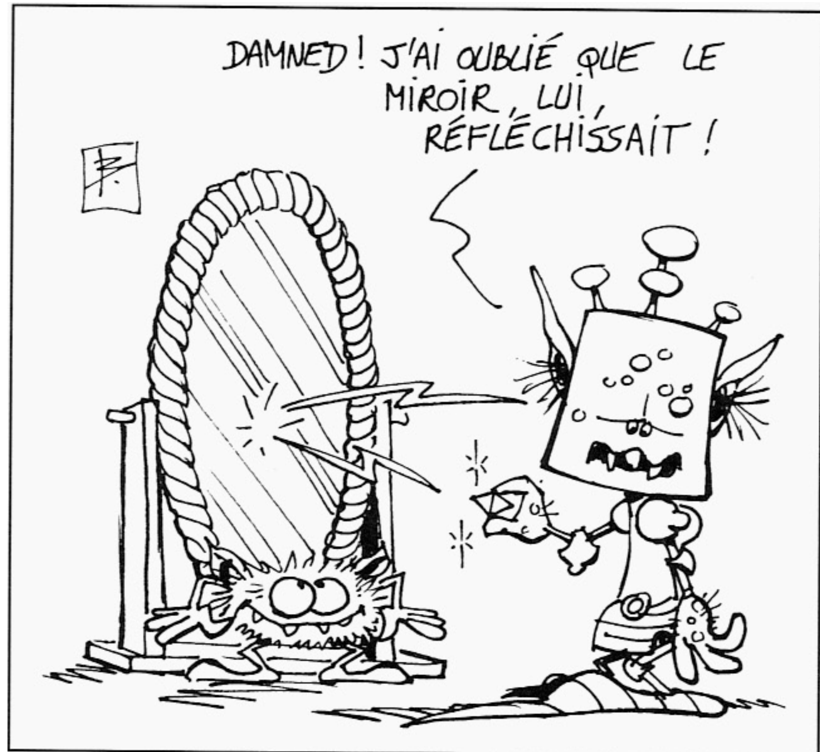
Ce scénario va donc être bâti sur cette enquête et cette recherche du Crystal. A noter qu'à ce stade de l'aventure, les joueurs sont censés s'être engagés eux-mêmes dans cette intrigue en ayant emprunté le bateau mentionné dans l'ordre de mission de Nareck. Plus tard, nous verrons comment ils deviendront les jouets de Dianeric qui croira avoir trouvé en eux d'inoffensifs aventuriers susceptibles de lui servir.

La Mort de Nareck

Du fait de la diversité des éléments qui composent ce scénario, il convient de décrire chacun des faits suivants pour permettre une meilleure compréhension de l'aventure.

« En 4505, à l'aube de la fin du monde pur et du début d'une anarchie grandissante, les potentialités de mutation donnèrent à Vorpal Anglund matière à travailler sur le sujet. De ses nombreuses recherches naquit un objet qu'il baptisa le « Crystal des Mutations » et qui permettait, si on imposait des variations de fréquence à sa surface de générer ces transformations ou au contraire d'en faire disparaître. La première réussite du crystal fut « trésor », un homme débile servant les expériences de Vorpal et sur qui un tatouage dorsal avait été pratiqué. Ce tatouage se composait de quatre parties distinctes traitant du Crystal. Une en parlait sous forme de texte (celle dont disposent les PJs), une autre représentait une carte de Turquia, une troisième constituait une rosace et la quatrième, une brève énigme. Le tout étroitement lié permettait de retrouver l'objet. Trésor était une merveille en ce sens que ce qu'il portait sur le dos, c'est-à-dire lesdits tatouages, devaient se propager à travers les siècles dans sa descendance et ceci sans régularité et jamais dans leur totalité. Ainsi, trois générations pouvaient s'écouler sans avoir le dos stigmatisé par ces dessins et la quatrième voyait un de ses membres afficher un quart du tatouage total.

Aujourd'hui, Vorpal est mort mais les Qunes, la famille descendante de « Trésor » existe toujours et est à présent traquée par les hommes de Dianeric voulant s'emparer de leurs tatouages dorsaux.



Le Crystal des Mutations

Le Crystal des mutations se présente comme un prisme multicolore aux côtés taillés à la perfection. Il tire son origine de la concentration d'une matière radioactive datant du Tragique Millénaire. Sa masse volumique est importante, 30 kilos pour 3 centimètres d'arête. Autant dire qu'il n'est pas commun de tenir un tel objet entre ses mains. Le prisme est doté de pouvoirs assez fascinants et aujourd'hui convoités.

Il est capable de transformer toute personne saine de corps et d'esprit en un mutant hideux et débile. Le Prisme n'a pas d'origine connue et nul ne sait d'où il vient. Le fonctionnement de l'objet se fait de la manière suivante. On le stimule par ultrasons et en fonction des fréquences, on obtient une mutation. De nos jours cet appareil est devenu incontrôlable comme les mutations qu'il provoque. Pour connaître les conséquences de l'utilisation du Crystal, lancer 1D100 et se reporter à la table en fin de scénario.

Les Dos des Martyrs

Le tatouage original fait sur le dos de « Trésor » comportait quatre parties distinctes. Plus tard, les générations descendantes ne reçurent qu'une partie du tatouage total comme héritage. Ceci permettait de rendre difficile la quête du Crystal tout en lui évitant de tomber un jour dans l'oubli.

Vorpal pratiqua de la sorte pour que de vie d'homme, il soit impossible de réunir les quatre parties du tatouage et donc de retrouver le Crystal. Sentant sa mort approcher, Anglund dissimula l'objet près de son village natal, quelque part en Turquia.

La partie localisée sur l'épaule droite porte seulement dans sa chair les traits d'une grande rosace violacée dont la pointe verticale porte la mention « Nord »

Son usage est de permettre l'utilisation du tatouage se trouvant sur l'épaule gauche. Celui-ci est une carte déterminant les frontières Ouest de la Turquia.

On devine différents massifs montagneux, l'actuelle Ankara et le fleuve Kizirlimak.

On y trouve encore la ville de Tomuk et la représentation d'un légionnaire romain.

Le troisième tatouage est constitué du texte trouvé sur Nareck par les personnages. Il représente une partie de peau s'étendant du fessier à la moitié du dos droit.

Le quatrième quant à lui est une sorte d'énigme exprimée de la sorte :

Au nord-est d'une rosace
Ayant pris place sur l'arène
Et jusqu'au petit ruisseau jadis
Porteur du nom de Prutch.
Le village près des Terres qui grondent,
Le Crystal dans la bouche de Vulcain.

Il représente une partie de peau s'étendant du fessier à la moitié du dos gauche.

Exploiter les Tatouages

Les tatouages forment un puzzle complexe que les personnages devront résoudre afin de retrouver la trace du Crystal.

Le premier tatouage, la rosace, permet de s'orienter sur la carte de Turquia grâce à l'énigme du quatrième morceau. Le deuxième, la carte donnera aux PJs l'occasion de visiter un ancien petit village, aujourd'hui muté en une vaste ville. Ils y retrouveront le légionnaire qui est en réalité une statue. C'est ici que les PJs découvriront l'arène dont il est question dans l'énigme du morceau quatre. Le troisième n'est qu'une alléchante présentation du Crystal.

L'énigme quant à elle permet de trouver le Crystal avec l'aide des deux premiers tatouages. Celui-ci se trouve en réalité à proximité d'un village nommé Yildis, caché dans un petit volcan que les habitants de Yildis appellent Vulcain.

L'Ile de Rhodes

Ce scénario a pour cadre l'une des nombreuses îles qui composent la Grèce : celle de Rhodes. Son passé légendaire en fait une des cités les plus mystiques d'Europe.

Rhodes n'a pas connu le tragique millénaire, isolée, abandonnée à l'époque, la bonne fée nature a épargné cette contrée. De ce fait, l'île est aujourd'hui une merveille, sa géographie s'est conservée dans son intégralité. En revanche, son relief a changé. L'île fait aujourd'hui commerce de tabac, le meilleur qu'on puisse trouver en Europe. Hormis ceci, ce paradis est capable de vivre en parfaite autarcie. Il faut dire que sa très faible population, à peine 8000 habitants, l'écarte du monde des pays influents. Rhodes est un état monarchique dont le chef suprême, Dianeric, incarne le symbole de l'unité nationale.



Les Lieux

Le Colosse de Rhodes

Dianeric premier a redonné de sa superbe à l'entrée du port de Rhodes en y faisant édifier une nouvelle statue, réplique de l'ancien Colosse, jadis l'une des sept merveilles du monde. Son rôle de protecteur a été amplifié. Le colosse garde ainsi l'entrée du port du haut de ses 44 mètres, se deux jambes formant une arche assise sur les deux berges. Un mécanisme, actionné par des soldats, permet de lâcher les énormes rochers maintenus dans les mains du géant sur les vaisseaux indésirables. Ces rochers, d'un poids conséquent sont capables de couler n'importe quel navire avec aisance.

Cependant, si cette technique était un jour utilisée, l'entrée du port serait condamnée par l'épave ainsi créée. Une section de 10 guerriers de l'étoile réside en permanence dans le Colosse afin de garder l'entrée du port.

Le Port de Rhodes

Imbriqué dans la ville en un tout dont il porte le nom, son activité draine la majeure partie des habitants valides de la ville. Localisé à l'extrémité septentrionale de l'île de Rhodes, pas moins de 40 navires affrétés par Dianeric IV inondent les marchés d'Europe de tabac. Tout ceci impose une cadence de travail effrénée au petit peuple de Rhodes.

La Place du Port

Célèbre dans la ville, cette place circulaire abrite la plus merveilleuse des fontaines, tout en émaux.

Celle-ci est connue pour la légende qui accompagna sa construction. Ainsi, il y a plus d'un siècle et demi, Dianeric premier, très malade fit édifier cette œuvre et y logea lui-même l'épée qui s'y trouve encore. Cette épée longue, scellée aux trois quarts de sa lame dans un socle de pierre, est supposée représenter la force de la ville de Rhodes et de ses habitants. Ceux-ci y croient d'ailleurs dur comme fer et connaissent tous la légende. En outre, Dianeric prononça en ce temps des phrases prophétiques qui sont aujourd'hui gravées dans le socle de la lame en ces termes.

« Cette lame demeurera fichée dans ce socle aussi longtemps qu'il faudra à la force d'un homme pour l'en déloger. L'élu qui parviendra à la sortir de son fourreau de pierre sera homme de grande bonté et l'égal de votre Prince ».

La vérité est toute autre. En réalité, à se première mort, Dianeric comprit qu'il aurait un jour besoin d'étrangers pour le servir et retrouver le crystal. Il construisit alors un dispositif magnétique qui retient l'épée à sa base avec une force de 100. Ce montage est complété par un œil gardien qui permet à Dianeric d'espionner de son hacienda toute personne tentant de relever le défi de la lame. Bien sûr, Dianeric est capable d'interrompre le champ magnétique à tout moment pour libérer l'épée et faire de la personne voulue un serviteur se croyant élu.

L'Hacienda de Dianeric IV

La demeure de Dianeric a été construite un peu en retrait, à l'extérieur de Rhodes. Entourée d'une forêt, ce lieu est rendu inexpugnable par la présence de Saggat et de ses hommes qui jour et nuit montent une garde assidue dans ces terres.

L'hacienda est également entourée de cultures sur plusieurs milles. Celles-ci sont travaillées par les paysans de Rhodes et nourrissent 70% de ses habitants.

Outre cela, un lac artificiel aux eaux bleues, lagon serti d'une plage de galets de cristal polis complète le paysage. Chacun de ces galets vaut plus de 200 PA, la plage elle-même s'étendant sur 250 mètres de long.

L'hacienda, dont les murs sont couverts de plaques cuivrées, est perpétuellement illuminée. Jour et nuit, elle resplendit de mille feux formant un halo céleste au dessus de la forêt.

L'intérieur de l'habitation est une orgie de beauté, la richesse côtoyant le luxe et le rare. C'est un véritable hommage au pouvoir de l'argent et à ses prouesses. Je laisse au Maître le soin d'en concevoir les locaux.

Dans l'hacienda, aucune ronde n'est effectuée. Cependant, l'entrée d'un corridor est gardée en permanence par deux soldats de la garde étoilée. Ce corridor comprend trois chambres qui abritent Dianeric, Friedrich et celle d'un enfant, le futur Dianeric V.

Visiter la demeure est une entreprise d'une grande facilité pour l'élu même si Friedrich tentera de garder un œil sur les aventuriers. En revanche, même l'élu n'aura pas le droit de mettre les pieds dans le couloir gardé.

Bien que la bâtisse paraisse normale, les éléments suivants pourront tout de même intriguer les PJs :

La Cave

Dans ce lieu, les personnages auront le plaisir de trouver des bouteilles vieilles de deux siècles.

La Galerie de Tableaux

Elle occupe tout un couloir et se compose de quatre tableaux représentant les différents Dianeric. Bien sûr, tous ces hommes ont un certain air de ressemblance. De plus, au fur et à mesure de l'évolution, les tableaux sont moins nets, plus sombres, rendant les traits incertains et mystérieux.

La Bibliothèque

Les PJs y trouveront des ouvrages écrits de la main des Dianeric. Un jet de psychologie trahira un malais mental prononcé, se traduisant par un style d'écriture masochiste.

A vous d'imaginer d'autres bizarreries en fonction des activités de vos joueurs.

Les Acteurs

Dans cette partie, les principaux PNJ de Rhodes vont être développés, y compris leurs compétences, description et caractéristiques.

Dianeric le Quatrième

Lui et ses trois ancêtres sont en fait une seule et même personne. La mutation de Dianeric apparut à la fin de sa première vie, quand il se fit chrysalide et crut mourir. Ce fut la plus délicate mort pour lui car son issue était inattendue. S'il survécut, le peuple de Rhodes fut assez surpris à l'époque de voir un mystérieux fils prétendre à la suite de son monarque. Maints efforts furent nécessaires à Friedrich pour étouffer l'affaire. Les autres morts de Dianeric furent mieux préparées et parfaitement réussies. Aujourd'hui, le peuple de Rhodes ne se doute aucunement que son Roi est le même depuis deux siècles. En revanche, les 250 000 PA partant chaque année pour la Grèce ainsi que les très rares apparitions de leur monarque font planer des doutes sur lui. Cependant, les peuple est heureux, de quoi se plaindrait-il alors ?

Dianeric IV se présente aujourd'hui comme un vieillard de 50 ans. A l'approche de sa quatrième mort, il recommence à avoir des symptômes de chrysalidation. Il éprouve fréquemment de violentes douleurs, ses os se déforment comme s'ils subissaient les effets d'une intense chaleur et il est couvert de pustules malodorantes qui l'obligent à se promener couvert de bandages parfumés à l'encens.

Dianeric IV

FOR 06	**CON** 07	**TAI** 17
DEX 05	**PDV** 12	**BM** 06
INT 27	**POU** 24	**CHA** 02
SAN 20		

Age : 214 ans **Armure :** 0
Connaissances : 115%
Armes : Dague Att. 24%, dégâts 1D4+2, Par. 14%
Compétences : Eloquence 93%

Note au Maître : *les 250 000 PA envoyées chaque année à la Grèce assurent une indépendance presque totale de Rhodes envers son pays maître. De toute façon, la distance séparant Rhodes de la Grèce et sa faible population lui assurent déjà un désintéressement du conseil des dirigeants Grecs.*

L'Enfant

C'est un jeune garçon de 11 ans censé être le fils de Dianeric IV. Cependant, celui-ci n'ayant jamais pu assurer sa descendance, il ne constitue en fait qu'un pion sur l'échiquier du Roi de Rhodes. Il est certain qu'une fois le monarque à nouveau incarné, l'enfant sera tué comme deux autres avant lui.

Pour l'instant, Alexandre réside dans une chambre proche de celle de son « papa ». Constamment drogué, l'enfant rêve perpétuellement et ne tente pas de quitter l'hacienda. Cependant, si on arrivé à l'approcher, on pourra

apprendre entre deux rêveries qu'il est italien, d'origine paysanne.

Friedrich, le Chambellan

Friedrich est un homme grand et mince, avec des cheveux noirs, de petits yeux inquisiteurs recourbé qui lui donnent un profil de vautour. Sa voix est grinçante et désagréable. Habituellement, Friedrich est vêtu d'une combinaison noire bouffante.

C'est un homme sans âge, produit par les manipulations de Dianeric et qui vit depuis 236 ans. Totalement dévoué à son maître, Dianeric opère la transplantation cyclique du cerveau de son premier Chambellan dans les corps des malheureux jeunes hommes venus prétendre à un poste vacant.

Friedrich, le Chambellan

FOR 14 **CON** 12 **TAI** 14
DEX 13 **PDV** 16 **BM** 08
INT 19 **POU** 18 **CHA** 08
SAN 02
Armure : 0 **Age :** 236 ans
Compétences : Crédit 105% ; Eloquence 83% ; Persuader 92% ; Ecouter 60% ; Se Cacher 45% ; Voir 85% ; Chimie 45%
Armes : Dague Att. 70%, dégâts 1D4+2+1D6, Par. 45%
Note au Maître : *sa compétence en chimie sert à la concoction de poisons !*

Saggat, Capitaine des Gardes

Géant des montagnes à la haute taille, il porte un casque d'acier rejeté sur la nuque. Il est vêtu d'une armure d'hoplites, les cuisses nues et de grandes bottes de cuir noir. Ses bras et ses épaules sont musclés, massifs.

Des poils blonds et bouclés sortent de l'échancrure de son armure. Il a un visage aux traits rudes et semble très sûr de lui. Il occupe les fonctions de capitaine des gardes depuis 6 ans et excelle dans cette tâche. Il faut avouer qu'on ne lui connaît aucun adversaire dans tout Rhodes. Le passé de Saggat est très chargé, à chaque MJ de le développer comme il l'entend pour faire de ce PNJ quelqu'un d'intéressant. Saggat malgré son importance dans l'île ne connaît pas la véritable nature de Dianeric. Fidèle à son employeur, il se contente d'obéir. Il y a 3 ans de cela, Saggat a essayé de retirer Emeraudia de son socle. Malgré sa force, il n'y est pas parvenu. Aussi, le joueur ayant réussi cette prouesse sera-t-il considéré par lui comme une personne élue du ciel.

Saggat, Capitaine des Gardes

FOR 34 **CON** 18 **TAI** 27
DEX 12 **PDV** 33 **BM** 17
INT 14 **POU** 13 **CHA** 09
Armure : Plaque 1D10+2
Age : 32 ans
Armes : Masse d'Arme Att. 91%, dégâts 4D6+1D8, Par. 90% ; Bouclier Att. 25%, dégâts 4D6, Par. 101% ; Glaive Att. 55%, dégâts 4D6, Par. 45%
Compétences : Commander 62% ; Equitation 31% ; Eviter 39% ; Voir 45%
Note au Maître : *en cas de parade loupée contre ce mastodonte, considérez que le personnage a été désarmé.*

Sirlis, le Fauconnier

Ce noir a une taille élancée qui met en valeur sa large carrure et la minceur de ses hanches. Son visage semble taillé dans un bloc d'ébène et luit constamment de sueur. Il porte une chemise bleue bouffante et un pantalon fauve dont les pans s'enfoncent dans de hautes bottes d'équitation.

Sirlis est chargé de la protection aérienne de Rhodes. Dans sa tâche, il est appuyé par 10 soldats de la garde étoilée. Outre son métier, il s'occupe de l'élevage et du dressage des Faucons de Rhodes. Actuellement, il dispose d'une centaine de spécimens dont vingt seulement sont entraînés au combat.

Les PJs auront à fait à Sirlis pendant leur semaine d'entraînement au Faucon.

Le Fauconnier Sirlis

FOR 14 **CON** 15 **TAI** 16
DEX 17 **PDV** 19 **BM** 10
INT 13 **POU** 10 **CHA** 14
Armure : Cuir 1D4
Age : 47 ans
Compétences : Psychologie 72% ; Piloter Faucon 102% ; Pédagogie 64% ; Navigation Aérienne 92% ; Voir 83%
Armes : Javelot Att. 81%, dégâts 2D6

La Garde Etoilée

Ces hommes constituent l'armée, l'ordre et la garde personnelle de Dianeric. Ils représentent la seule force de l'île et sont par là, son unique protection.

Solidement bâtis, ils portent tous une étoile frontale comme signe distinctif. Celle-ci, incrustée dans la chair, scintille même en pleine nuit.

Chacun est vêtu d'une chemise et d'un pantalon rouge, recouverts d'une armure de plaques.

Les 200 Guerriers de la Garde Etoilée

FOR 15 **CON** 13 **TAI** 11
DEX 14 **PDV** 13 **BM** 07
INT 11 **POU** 10 **CHA** 11

Armure : Plaque 1D8+2
Compétences : Voir 50% ; Ecouter 55%
Armes : Lance Att. 45%, dégâts 2D6+1, Par. 45%

Le Scénario

Le scénario va à présent se décomposer en quatre épisodes.

Un se déroulant à Rhodes. Dans cette partie, l'élu va être sollicité par les habitants de Rhodes pour retrouver des enfants.

En tant qu'élu, le personnage ne pourra refuser un tel travail. Les joueurs se familiariseront avec la ville et ses habitants et découvriront celui qui se cache derrière ces affreux enlèvements.

Un autre dans la ville de Törnük en Turquia. Les personnages y affronteront divers dangers, et rencontreront Abel Qunes, un des descendants de Trésor. Ils feront aussi la connaissance de la redoutable confrérie des « Gladiateurs de l'ordre du calice de jade ». Avec l'aide d'Abel, ils complèteront le puzzle constitué par les tatouages dorsaux.

Puis un à Yildis, lieu où fût dissimulé le Crystal. Toujours en Turquia, les joueurs trouveront enfin la région où se trouve le crystal des mutations. Ils découvriront également les effets de cet artefact sur les habitants de Yildis et peut-être même sur eux.

Finalement, le retour à Rhodes. Les joueurs et surtout l'élu



auront la lourde tâche de remplacer Dianeric à la régence. De pénibles décisions seront à prendre pour contrer la vengeance du père de Dianeric.

Episode I

Connais-tu la Légende…

Qu'on peut lire dans la roche ? Les personnages sont à présent à Rhodes.

Après avoir franchi le majestueux colosse gardien de l'entrée du port. Ils vont rapidement faire la connaissance des habitants de la ville. En effet, Dianeric se soucie constamment des nouveaux arrivages d'étrangers, s'interrogeant sans cesse sur les motifs de leur venue. Les fonds qu'il verse chaque année à la Grèce sont susceptibles de pousser les dirigeants de ce pays à l'espionnage afin de découvrir ce que cache Dianeric. C'est pour cela que les gardes de la cité ont des consignes strictes au sujet des étrangers. Ceux-ci, d'une manière ou d'une autre doivent être provoqués en duel afin de tester leurs capacités et d'évaluer les risques de leur présence à Rhodes. Les personnages n'échapperont pas à cette règle.

Une fois débarqués sur la grande place, ils seront pris à partie par un colosse de chair, celui-là. Toi, MJ qui connais bien tes joueurs et sais comment les provoquer, je te laisse le soin de les énerver un peu afin qu'un d'entre eux se décide à affronter Saggat. Ce combat est un duel inégal et Sagat aura probablement le dessus. Cependant, son but n'est pas de tuer et ses attaques se borneront à tenter de désarmer son adversaire. Ce désarmement aura lieu près de la fontaine. Il faudra alors inciter le joueur à se saisir de la lame et miracle, celle-ci sortira du socle…

L'Epée du Socle, Emeraudia

Cette épée, fabriquée par Dianeric I est une lame d'émeraude translucide. Sa garda et sa lame ont été fondues dans un même bloc et sa couleur est uniforme. Elle ajoute 10% en attaque et parade à son utilisateur et est virtuellement indestructible (99% de résistance aux coups critiques).

L'effet de surprise passé, Saggat et ses hommes s'agenouilleront, puis ce sera le tour des passants et la rumeur d'un nouvel élu se répandra alors tel un grand vent dans Rhodes. Saggat demandera humblement à l'élu de le suivre. Celui-ci est libre d'agir comme il l'entend et si les personnages veulent partir, personne ne les en empêchera.

A l'Hacienda

S'il accepte, Saggat conduira les PJs à l'hacienda de Dianeric, dans une salle immense à la décoration baroque.

Un homme viendra après quelques minutes. Il s'agenouillera respectueusement et se présentera comme le Chambellan de la demeure. Friedrich demandera lequel des PJs est l'élu et vérifiera qu'il est porteur de l'épée.

Si on lui pose des questions au sujet de Dianeric, il dira que son maître est actuellement malade et ne peut donc les recevoir.

Finalement, il exposera la situation d'une voix grinçante et monocorde.

« Votre succès à l'épreuve de la lame a fait de vous l'équivalent de Dianeric.

Cependant, vous incarnez en plus une puissance guerrière qui doit assurer la prospérité de Rhodes. Tout ce que vous voyez sur notre île vous appartient mais il vous incombe également de préserver ce bien. »

Il s'arrêtera un court instant pour jauger les personnages et leurs réactions, puis il reprendra.

« Voilà, depuis quatre générations, les Dianeric cherchent une pierre baptisée il y a mille ans, crystal des mutations. Cet objet est doté de facultés que seul mon maître peut apprécier à leur juste valeur.

Aussi, pour défendre les intérêts de notre Roi et les vôtres, vous devrez le retrouver. Acceptez-vous ce contrat, une pierre contre un empire ? »

En cas de réponse positive, il poursuivra.

« Voici donc les éléments que cent ans de recherches nous ont permis de réunir. »

Il ouvrira alors un coffret de bois précieux et en sortira deux rouleaux de peau humaine qu'il déroulera. Puis, il les assemblera comme ci-contre. Les tatouages en possession de Friedrich sont « la rosace » et la carte de Turquia. Friedrich remettra une réplique sur cuir de la découpe des peaux. Il dira attendre les autres morceaux pour dans 7 jours. Les personnages seront invités à rester sur l'île pendant ce délai. Ils seront présentés à Sirius qui aura la tâche de leur apprendre le faucon, compétence très utile pour la poursuite de l'aventure.

***Note aux Maîtres :** Friedrich, de par le personnage qu'il incarne est au courant de la machination de la lame. De ce fait, il semblera moins impressionné que tout autre habitant de Rhodes en présence de l'élu. Cependant, il se prêtera au jeu pour rendre crédible la légende.*

Les PJs sont libres de renseigner Friedrich au sujet du tatouage qu'ils possèdent. En ce cas, le chambellan se méfiera des joueurs et tentera de les faire supprimer.

Droits et Devoirs d'un Elu

Les avantages de l'élu de Rhodes sont vastes et certainement que le joueur qui incarne cette entité en trouvera encore d'autres que ceux développés dans ce paragraphe.

Toutefois, pour renseignement, voici ce que le PJ pourra retirer de ce nouveau statut. Lui et ses proches seront autorisés à résider à l'Hacienda en permanence et à la visiter comme bon leur semble. Toutes les forces armées de l'île doivent une obéissance à l'élu, une garde pourra lui être attribuée s'il le demande.

Le peuple de Rhodes montrera un respect exemplaire vis-à-vis de cette personne, la couvrant de cadeaux. Toutes les portes de la ville lui seront ouvertes, toutes les tables seront dressées pour lui. L'argent ne sera plus une valeur chiffrée mais quelque chose d'intarissable. L'élu, même s'il ne possède pas de fortune à proprement parler n'en manquera jamais et aura toujours un minimum de 50 GO à sa disposition. Enfin, il sera traité avec tous les égards dus à une personne de haut rang.

Le revers de la médaille sera peut-être dur à supporter en fonction du caractère du personnage incarnant l'élu. Il devra en effet se soumettre à certaines règles morales qui résultent directement de son statut et qu'il devra lui-même se fixer.

Par exemple, il serait du plus mauvais goût de voir l'élu vagabonder dans les rues de Rhodes à moitié saoul ou de le voir passer des bras d'une femme à ceux d'une autre. De plus, l'élu représentant le bien et la justice, il devra s'efforcer de suivre cette voie et de faire le bien autant que possible. Il ne faut pas oublier que maintenant ce personnage est célèbre dans Rhodes et que chacune de ses actions sera jugée, embellie ou défavorisée en fonction de l'image que le peuple s'est fait de lui.

La Semaine à Rhodes

Les PJs se verront confier chacun un faucon des steppes, issue des élevages de Sirius. Voici les caractéristiques de ces volatiles. Le faucon confié à l'élu aura des attributs majorés de 4 points et ses pourcentages augmentés de 20%.

Les Faucons aux Serres d'Acier

FOR 29	**CON** 16	**TAI** 38
DEX 15	**PDV** 42	**BM** 21
INT 09	**POU** 15	

Armure : Cuir + Peau 1D4+2
Compétences : Voir 90% ; Eviter 80% ; Obéir 100%
Armes : Bec Att. 69%, dégâts 1D10 ; Serres *(x2)* Att. 93%, dégâts 2D6+6

Les aventuriers sont censés se muter en redoutables pilotes et pouvoir faire face à tous les problèmes qu'ils sont susceptibles de rencontrer en vol.

Pour cela, ils trouveront un mentor en la personne de Sirius. L'entraînement se fera tous les matins à partir de 5 heures jusqu'à midi et ceci pendant les 7 jours de la semaine. Chaque jour faisant gagner 1D4% en pilotage de faucon.

Les joueurs devront décompter ces 49 heures du temps dont ils disposent dans la semaine et se débrouiller pour organiser leurs nuits et leurs journées. Si par malheur ils se soustraient aux entraînements, ils en feront assurément les frais par la suite.

Table des Rumeurs de la Semaine

Cette table constitue les principales rumeurs qui pourront arriver jusqu'aux oreilles des personnages. Le maître les utilisera pour agrémenter les conversations avec les PNJs.

- Le Prince-Marchand Dianeric n'est pas sorti de l'hacienda depuis quatre mois. On raconte qu'il est très malade **(Vrai)**.
- La légende de la Lame existe depuis toujours (**Faux**, cela fait seulement 150 ans).
- De jeunes femmes arrivent parfois du Continent. Conduites à l'Hacienda, on n'en a jamais vu ressortir aucune (**Vrai**, elles meurent quelques jours après avoir partagé la couche de Dianeric).
- Dianeric ne tolère aucune visite de dignitaires grecs. A cette fin, annuellement, il fait acheminer 25000 PA par voie maritime à la Grèce **(Vrai)**.

Table d'Evènements de la Semaine

- L'élu se lie d'amitié avec un garde étoilé du nom de Farastoulos. Soldat efficace, il est aussi un des plus grands fêtards de la cité. Il tentera d'entraîner l'élu dans ses escapades nocturnes.
- L'élu est pris comme juge d'une dispute entre deux marchands. Une esclave d'une grande beauté en est la cause.Elle affirme qu'elle a été dérobée par le second marchand.

Mais où va notre Jeunesse ?

Tôt ou tard, les personnages décideront de visiter Rhodes. Hormis la beauté de la ville, l'imposant colosse, l'activité intense du port et la fontaine d'émaux, Rhodes n'est rien d'autre qu'une cité du 54ème siècle. Cependant, c'est pendant cette ennuyeuse visite que…

Une femme se jette aux pieds de l'élu. En pleurs, elle dit d'une voix sanglotante « Pitié, par pitié, secourez mon fils, retrouvez le. Je ne veux pas qu'il finisse comme les autres ».

A ce stade, l'élu repousse la femme et passe sa route ou au contraire prête l'oreille à ce qu'elle veut lui dire. Elle parlera alors de

son enfant de huit ans, Koreck. Il a disparu la nuit dernière. Elle mentionnera les autres enlèvements d'enfants, une vingtaine au total, rien que pour cette année. Elle dira encore qu'on ne retrouve rien des enfants, pas même un corps. Les soldats ont essayé de stopper cette tuerie mais eux-mêmes ont subi de lourdes pertes dans cette lutte. Elle n'en sait pas plus.

Le Pacte

Les enlèvements sont l'œuvre de Mayrhane, père de Dianeric, qui viola Ilandys deux siècles auparavant. Un pacte secret existe entre Dianeric et son père. Il permet au Roi de Rhodes de conserver son apparence par l'absorption de sang. En échange de cette préparation, Mayrhane a le droit d'enlever et de tuer 40 enfants par an sur l'île. L'origine de Mayrhane se perd dans la mémoire des âges. Actuellement, c'est un être difforme, puissant aussi bien par son physique que par son statut de chef des mutants de Landsra. Conscient de son pouvoir sur Dianeric et de la richesse de son fils, il n'est nullement décidé à perdre ce pacte. Il sait que son fils le hait, mais sait également que Dianeric n'a pas d'autre choix que de lui obéir. Mégalomane, Mayrhane compte un jour envahir Rhodes et en faire son repaire. Depuis quelques temps, Mayrhane sent le vent tourner, ses espions lui ont parlé du Crystal des Mutations et le mutant a envoyé ses sbires à la poursuite des agents de Dianeric sur le continent (ceux qu'ont tué les PJs). Mayrhane est un adversaire dangereux contre lequel les joueurs se mesureront par sbires interposés. Peu intelligent, ses actions se limiteront à une violence destructrice et à des mises en garde. Les enfants enlevés sont entreposés dans le cimetière de Rhodes, dans une crypte où reposent les dépouilles des ancêtres de Dianeric. Ils y sont torturés jusqu'à ce que mort s'ensuive par Mayrhane. Ce monstre ne réside pas en permanence sur l'île mais vingt mutants y vivent.

Note au Maître : *Landsra se trouve en Turquia, sur les côtes de la mer du milieu. C'est une jumelle des Hautes-Terres de par ses habitants.*

L'Enquête

Voici les différents indices qui peuvent mettre les personnages



sur les traces du repaire de Mayrhane.

C'est au maître de les exploiter selon les actions des PJs. Si les personnages se rendent en ville le soir, ils pourront remarquer (jet sous 2xINT) que les rondes de nuit sont assurées par les soldats les plus faibles de la garde étoilée. Friedrich facilite ainsi le travail des mutants.

Les Enfants Disparus

Tous d'âge inférieur à 10 ans, pas de préférence de sexe. Ils disparaissent tous la nuit. C'est un travail de professionnel, fait sans bruit.

Le Prêtre

Il vit dans la chapelle du cimetière. Personnage à la démarche dandinante, il est court sur pattes, avec un ventre bedonnant et une tignasse rousse taillée en brosse. En tant que locataire permanent, il dira entendre des bruits bizarres durant les nuits, pierres qui s'entrechoquent, plaintes, etc… A noter qu'il a assisté à l'enterrement de Dianeric III, 50 ans plus tôt et sera étonné de l'absence de cadavre dans le sarcophage (si on lui en parle). C'est le personnage que le maître pourra utiliser quand les joueurs patinent. Homme au grand cœur, il aidera les PJs dans leurs investigations du mieux qu'il le peut. Une précision, il connaît énormément de détails sur Rhodes et ses habitants.

Les Morts

3 gardes ont déjà perdu la vie dans la lutte contre les enlèvements d'enfants. Si les joueurs se renseignent auprès des familles concernées, ils apprendront que c'est au cimetière (et à des époques différentes) que les 3 hommes ont été tués. Cette hypothèse se vérifiera bientôt auprès des gardes et de Saggat qui diront que le cimetière est maudit.

Le Bossu

C'est l'indicateur de la ville, c'est aussi la personne la plus difficile à rencontrer. En conséquence, il faudra y mettre le prix. Pour lui, c'est la tombe des Dianeric qui abriterait des mystères. Il prétend même avoir vu d'étranges lueurs autour de cet édifice un soir.

La Dernière Demeure

Le cimetière est un endroit envoûtant. La majorité des morts de Rhodes s'y trouvent ensevelis dans un panachage de tombes allant du plus modeste talus de terre à de petits palais de marbre.

Le site couvre une superficie de 1km carré, entouré sur tout son périmètre d'un palissade noirâtre de 80cm de haut. Un de ses flancs jouxte avec la forêt de l'île.

Plusieurs possibilités s'offrent aux PJs pour découvrir la crypte. Ils peuvent trouver sa localisation au cours de leur enquête et décider de la fouiller. Ils y trouveront deux sarcophages vides, le troisième monté sur pivot révèlera un escalier s'enfonçant dans le sol (cf. descriptif de la crypte). Ils peuvent également espionner le cimetière de nuit. En ce cas, le cinquième soir, ils entendront des bruits bizarres du côté de la crypte et seront assaillis par dix mutants. Toute autre solution viable peut être envisagée. En revanche, les joueurs auront certainement besoin d'un appui auprès des gardes, à eux de faire assez de bruit pour l'avoir.

Les Habitants de la Crypte

Une trentaine de mutants résident dans la crypte. Ils sont identiques à ceux que les personnages ont rencontrés dans l'introduction du scénario. Ils sont issus des troupes de Mayrhane. Il y a peu à dire sur eux à part qu'ils représentent une force combattante certaine.

Les Mutants (30)

FOR 12	**CON** 13	**TAI** 11
DEX 14	**PDV** 13	**BM** 07
INT 08	**POU** 07	**CHA** 03

Armure : aucune
Armes : Sabre Att. 40%, dégâts 1D6+2, Par. 40%
Compétences : Embuscade 87%

Les Lieux

L'Escalier d'Accès à la Crypte

Il descend sur 8 mètres et ouvre sur un couloir de 15 mètres de long, faiblement éclairé.

La Salle de Torture

Elle contient tout ce qui peut permettre à un bourreau d'exercer son art sinistre.
On peut encore y trouver des fers chauffés au rouge, une vierge de Nuremberg, une table d'étirement, des barils d'huiles encombrés de lambeaux de chair calcinée, des fouets et des tenailles. Une forte odeur de sang se dégage de l'endroit (jet de SAN 1D4/0).

Les Prisons

C'est ici qu'on pourra retrouver Koreck, choqué l'enfant se terre au fond de sa cellule comme pour se dissimuler des regards.

On compte trois cages d'acier supplémentaires dans la salle. Si un personnage se sert de la psychologie sur l'enfant durant 2 heures, il apprendra que les mutants attendaient un dénommé Mayrhane, leur chef, pour lui offrir l'enfant.

La Chambre de Mayrhane

Richement décorée de trophées et de têtes humaines torturées, cette salle octogonale est prévue pour recevoir une personne importante à la taille et au poids conséquent.

Le Réfectoire

On peut y dénombrer 50 chaises qui servent à recevoir la délégation de Mayrhane quand il vient à Rhodes. L'état des tables et la propreté de la pièce en disent long sur les qualités d'hygiène des habitants.

La Cuisine

Elle ouvre sur le réfectoire par le biais d'une grille de fer rouillée. Les aliments consommés par les locataires sont pour le moins douteux aussi bien par leur fraîcheur que par leur aspect humanoïde.

Le Dortoir

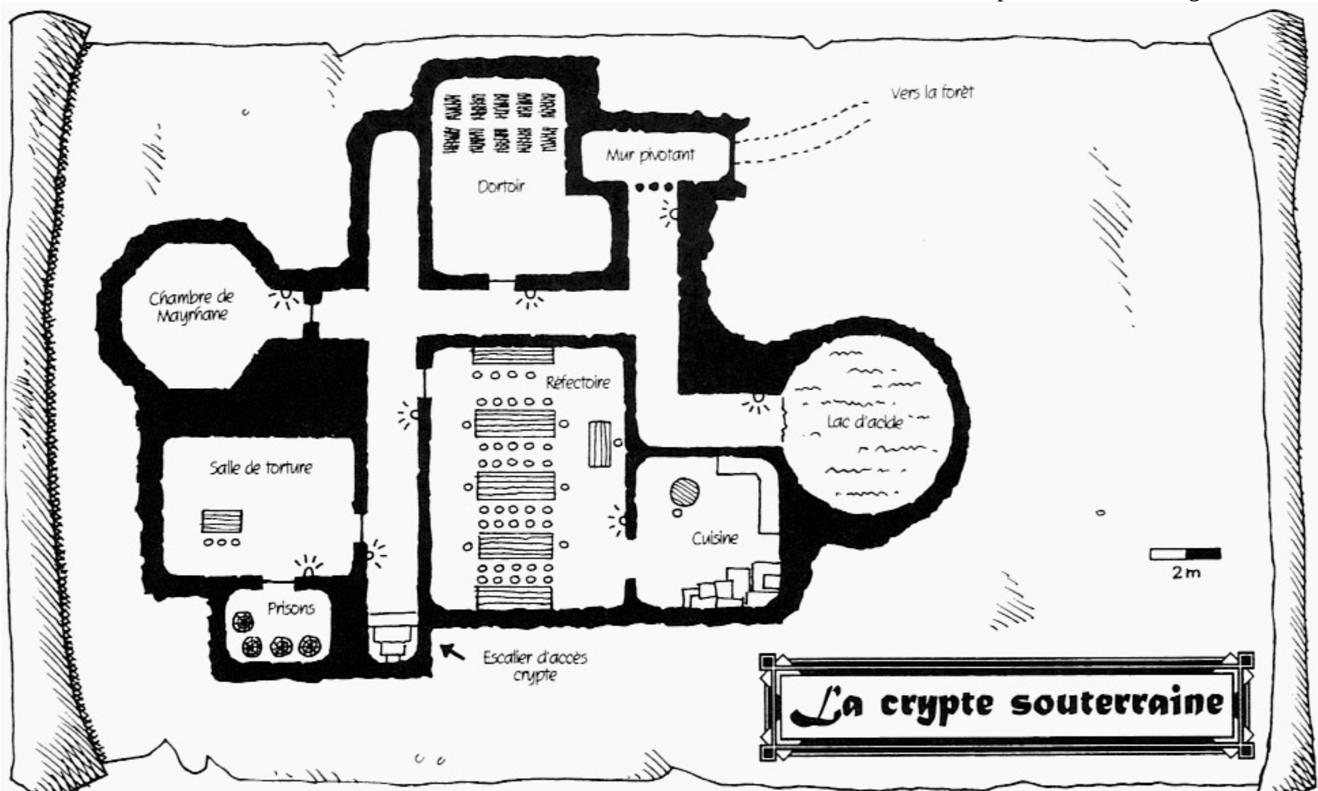
Prévu pour abriter 40 personnes, son sol est jonché de paillasses putrides.

Le Lac d'Acide

C'est une vasque dallée de faible profondeur, 20cm. Elle est pleine d'un acide verdâtre (1D10/round) servant à décomposer les ordures. Des restes d'ossements infantiles baignent en décomposition dans cette mare douteuse (jet SAN 1D4/40).

Le Mur Pivotant

Un jet en « chercher » permettra de le localiser. Son passage conduit à une clairière de la forêt à 2 kilomètres. Ici, les joueurs trouveront une cabane vide et un perchoir pour oiseaux géants, des ptérons à en juger par les traces laissées. La prise de l'édifice peut se faire de manières très diverses. Cependant, il serait souhaitable que les PJs récupèrent Koreck et qu'ils ne laissent pas trop de plumes dans l'entreprise de ce sauvetage.



Le Départ

Comme prévu, les aventuriers seront convoqués chez Friedrich à la fin de la semaine.

L'accueil qu'il leur réservera sera fonction de leur séjour. Par exemple, il se méfiera d'un élu qui aurait sauvé Koreck et serait ainsi entré dans les faveurs du peuple. L'homme leur dira alors :
« Les deux derniers tatouages ne nous sont pas parvenus à temps. Toutefois, nous pensons que la carte de Turquia et le légionnaire sont déjà des indices importants du puzzle. A vous de percer leur mystère. De plus, si des informations supplémentaires nous parvenaient, nous tâcherions de vous les communiquer.

Enfin, notre Roi se meurt et une attente prolongée serait un affront à sa volonté de voir le Crystal. Alors partez sur l'heure et ramenez-le. »

Epilogue de l'Episode

Cette partie doit permettre aux personnages de se faire apprécier du peuple de Rhodes. L'opinion que les habitants se feront de l'élu aura son importance pour la suite et décidera du destin de l'île.

Quoiqu'il en soit, que les aventuriers aient ou non décidé de résoudre l'énigme des enfants et quel que soit leur comportement dans la ville, la suite doit constituer leur départ pour la Turquia.

Enfin, qu'ils le veuillent ou non, ils se seront fait un ennemi mortel de Mayrhane et de sa bande de mutants.

Il faut encore considérer l'impact de la destruction du repaire sur Friedrich et Dianeric. Développer les rapports de force peut encore être passionnant.

Olivier Durand

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 25** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en septembre 1995.

Il a été écrit par **Olivier Durand** et illustré par **Vincent Bailly**.

\~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~~~~~~~~~~~